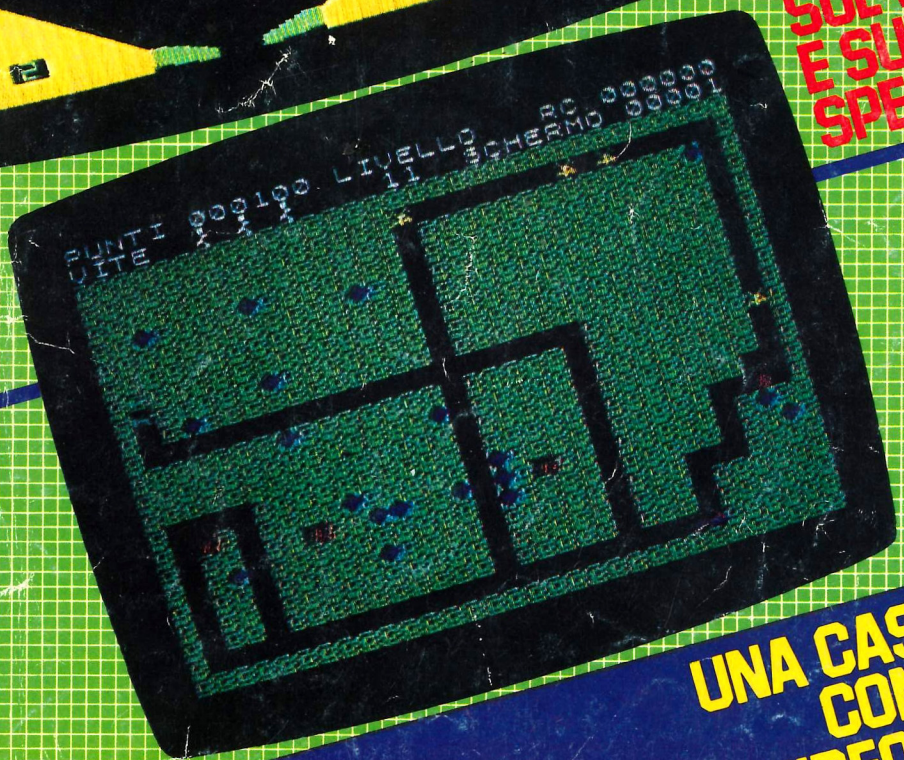
MENSILE - ANNO 1 - N.6

# PROGRAM

32 PAGINE A COLORI

LA PRIMA RIVISTA CHE "GIRA" SUL VIC 20 E SULLO SPECTRUM




UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Societa' SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 220 del 21-4-84 - Sped. in abb. post. gr. III / 70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello
Copertina e impaginazione - Alessandro Migliazza
Esecutivi e fotolito - GRIMM - Milano

**I numeri arretrati di PROGRAM o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.**

# I BUONI CONSIGLI

In autunno cadono le foglie ma non certo l'interesse dei nostri lettori per PROGRAM, la rivista su cassetta più venduta nelle edicole. Siamo fieri di questo successo ma dobbiamo ringraziare soprattutto voi, cari lettori, che con le mille lettere che ci avete sinora inviato siete riuscite ad «aggiustare» il tiro della nostra rivista che è ora in edicola proprio nella forma e nelle dimensioni che avete voluto. Tramite la posta abbiamo scoperto che siete interessati moltissimo alle novità di Sinclair e Commodore e per questa ragione abbiamo istituito una apposita rubrica. Così come abbiamo notato il vostro interesse per la rubrica di scambio di... opportunità elettroniche. Se siete attenti lettori di PROGRAM avrete poi notato che da qualche numero a questa parte abbiamo aumentato la grandezza dei caratteri dei listati presentati. Questo perché qualcuno si era lamentato della difficile leggibilità dei listati e della possibile frequenza di errori nel ricopiarli.
Infine abbiamo istituito un concorso a premi per chi ci sottopone listati e giochi su cassetta di buona qualità. Cari lettori, tutto ciò ve lo dovevamo, PROGRAM è la «vostra» rivista.

## VICKISTI LEGGETE QUI!

**Un poco di attenzione per chi ha il Vic 20: in caso di difficoltà a caricare tutti i programmi, quelli della rivista ma anche gli altri bisogna provare a pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cotton Fioc. Poi se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimut del vostro registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.**

## PER CHI HA LO SPECTRUM

**Come potete ben vedere il caricamento dei programmi nello Spectrum non richiede particolare attenzione anche perché vi potete accorgere dallo «scroll» delle righe colorate se il vostro mostro sta caricando o meno. Se siete alle prime armi come computermaniaci non preoccupatevi e seguite le istruzioni del manuale. I nostri giochi dedicati allo Spectrum sono adatti a qualsiasi tipo di Spectrum (16 e 48K) e quindi non vi dovrebbero essere per voi difficoltà di memoria. Salvo che non sia la vostra di memoria a dimenticarsi qualche passaggio di lavoro.**

# IN QUESTO NUMERO


3 Presentazione e avvertenze

5 Il sommario di ciò che «gira» sulla cassetta

6 Attack!! - Sbang!!

7 Tortuga - Inseguimento

8 Shuttle - Il boa

9 Tilt - I treni

10 Uomo jet - La scalata

12 Le novità di Casa Commodore

17 Galattica ha vinto il concorso

19 Dure fatiche (Spectrum)

24 Il muratore (Spectrum)

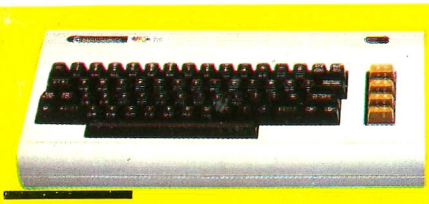
26 Le classifiche di Program

27 Le classifiche di Your Computer e le migliori Utility

28 Vendo, compro, cerco, trovo

30 La posta dei lettori

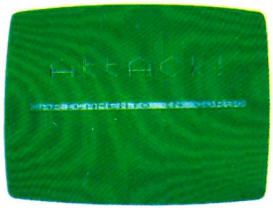
# SULLA CASSETTA



## VIC 20 LATO A

## SPECTRUM LATO B

**1**
**ATTACK!!**
Gli alieni ficcanaso




**1**
**SBANG!!**
I mostri nello spazio

**2**
**TORTUGA**
Il fiume e le rane

**2**
**INSEGUIMENTO**
Il tunnel della morte

**3**
**SHUTTLE**
La navetta blindata

**3**
**IL BOA**
Serpenti nel tunnel

**4**
**TILT**
Flipper elettronico

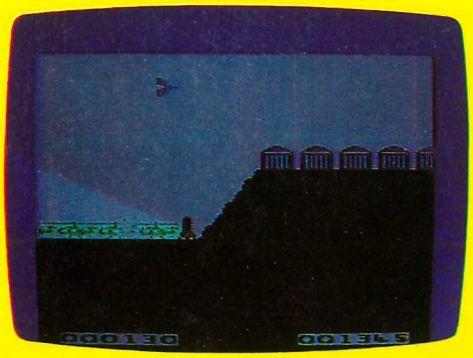
**4**
**I TRENI**
Stazioni affollate

**5**
**UOMO JET**
I tesori dei pianeti

**5**
**LA SCALATA**
Tra buchi e scalate

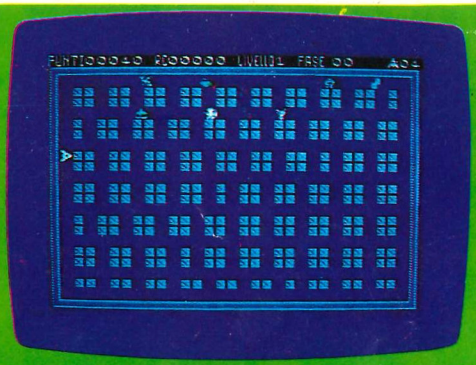
0-91
07

# ATTACK!!



VIC 20

# SBANG!!



SPECTRUM

## CHE GIOCO E'

Gli alieni ficcanaso sono in azione: hanno una base sulle montagne. I nostri caccia la possono distruggere: attenti alla benzina.

I mostri colorati fanno paura a tutti meno che al dito del nostro eroe: i suoi laser sono implacabili e fanno scempio dei nemici.

## TASTI

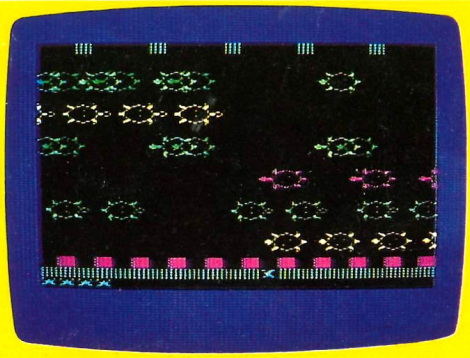
**JOYSTICK**

| | |
|---|---|
| F1 | parte |
| C | sale |
| / | scende |
| : | alt |
| = | avanza |
| CTRL | laser |
| C= | bombe |

| | |
|---|---|
| Q | alto |
| Z | basso |
| I | sinistra |
| P | destra |
| Ø | fuoco |

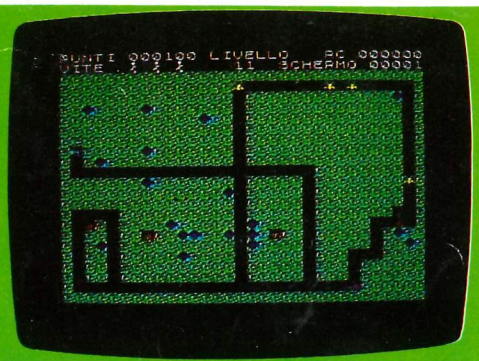
91-139

# TORTUGA



VIC 20

# INSEGUIMENTO



SPECTRUM

## CHE GIOCO E'

Povere rane: è un'avventura riuscire ad attraversare il fiume saltellando sul dorso delle tartarughe. Anche loro sono però dispettose...

Noi e i mostri ci corriamo dietro: bisogna sfuggire alle loro grinfie prendendo gli oggetti e cercando di schiacciare le bestiacce nel tunnel.

## TASTI

**JOYSTICK**

| | |
|---|---|
| F 1 | senza musica |

| | |
|---|---|
| Q | alto |
| Z | basso |
| I | sinistra |
| P | destra |
| M | fuoco |

138 – 188

# SHUTTLE

VIC 20

# IL BOA

SPECTRUM

## CHE GIOCO E'

Una nave blindata e tre vite a disposizione. Gli alieni possono essere schiacciati dal nostro peso ma è una sorte che possiamo subire anche noi.

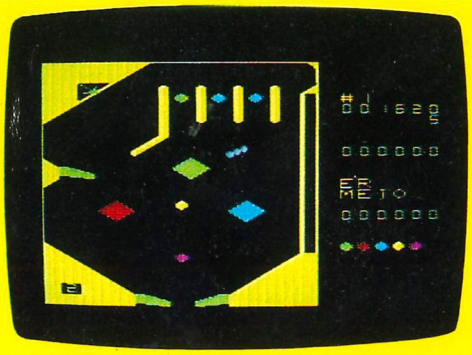
Il centipede è tornato con le sue spire e con la sua caratteristica andatura sinuosa. Bisogna abbatterlo mentre si muove. Attenti a non farlo arrivare sino in fondo.

## TASTI

| JOYSTICK KEMPSTON | |
|---|---|
| 6 | sinistra |
| 7 | destra |
| 8 | alto |
| 9 | basso |
| 0 | fuoco |
| S | gioca |
| H | pausa |

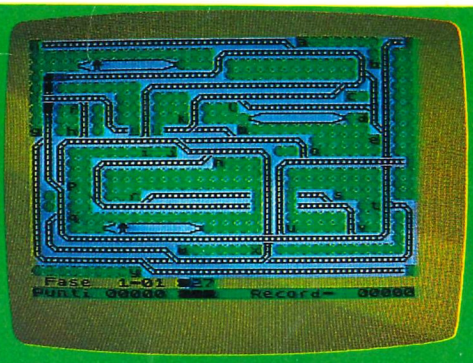
188 - 234 D

# TILT



VIC 20

# I TRENI



SPECTRUM

## CHE GIOCO E'

Un flipper elettronico che non ha proprio nulla da invidiare al suo rumoroso e simpatico antenato. Cinque palline a disposizione per giocare.

Siamo in mezzo a un plastico da modellisti. I treni si muovono e nostro compito è recuperare le varie persone disperse in tutte le stazioni affollatissime. Istruzioni sul video.

## TASTI

| | |
|---|---|
| F1 | un giocatore |
| F3 | due giocatori |
| F5 | regola il tiro |
| F7 | tira la pallina |
| C= | flipper |
| SPACE | spinta |

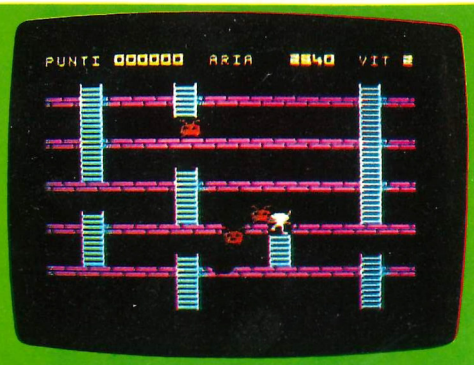
| | |
|---|---|
| SPACE | pausa |
| CAPS SHIFT + 0 | suono/muto |

234-202

# UOMO JET

VIC 20

# LA SCALATA




SPECTRUM

## CHE GIOCO E'

Si può diventare ricchissimi passando da un pianeta all'altro raccogliendo tesori e gemme. Gli alieni sono anche lì: cinque le viti a disposizione.

Un omino sale sulle scale. Devi far cadere il mostro nella buca: la buca piccola blocca il mostro, quella grossa lo può finalmente uccidere.

## TASTI

**JOYSTICK**

| | |
|---|---|
| F 1 | un giocatore |
| F 3 | due giocatori |
| F 5 | tastiera |
| F 7 | joystick |

| JOYSTICK | |
|---|---|
| G | gioco |
| Z | sinistra |
| X | destra |
| K | alto |
| M | basso |
| H | pausa |
| S | riparte |
| L | scava |

# MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI!

**PROGRAM è una rivista che ama il "dialogo". Lo sapete.
Per questo motivo vi vogliamo presentare
anche giochi fatti da voi per Program.
Mandateci quindi i vostri programmi su cassetta.
Se poi vorrete aggiungere il listato meglio.**

## IN REGALO

**A tutti coloro che ci avranno mandato un programma (cassetta più listato) Program risponderà sulle colonne della rivista. Al più bel gioco pubblicato 150.000 lire, al secondo 100.000, al terzo 70.000. Cassette e listati non pubblicati non saranno restituiti.**

NOVITA'

commodore

# VOODOO CASTLE,

# NEL MONDO DELL'ORRORE

Digitando una formula quasi magica (SYS 32592) sul proprio Commodore VIC 20 inizia per tutti gli appassionati di «Adventures» una nuova sfida nel mondo dell'intrigo e del terrore.
Infatti, alla già vasta collezione di games di questo tipo, si aggiunge oggi «Voodoo Castle», gioco ideato per il VIC 20 da Scott Adams, uno dei creatori più abili e geniali.
Una Adventure è un particolare tipo di videogames impostato grosso modo sulle vecchie regole della caccia al tesoro; regole che, però, vengono «personalizzate e riadattate» a seconda del tipo di «universo» (così è chiamato in gergo il campo d'azione) in cui ha luogo l'avventura stessa e che può essere uno scenario di fantasy, di fantascienza o di avventure.
L'«universo» in cui si svolge il «Voodoo Castle» Commodore è un vecchio e sinistro

maniero con stanze, passaggi segreti, corridoi e trabocchetti.
Compito del giocatore è di liberare il «Conte da un esorcismo che lo tiene prigioniero, destreggiandosi tra torture, celle, streghe e maghi, senza rimanere ucciso.
A differenza di altri videogames d'azione (invasioni spaziali, corse d'auto, eccetera) in cui chi fa uso della tastiera e joystick deve essere abile, veloce e pronto a schivare pallottole vaganti o ostacoli lungo il percorso, qui le doti richieste sono l'intuizione e l'immaginazione.
Infatti in questo tipo di gioco è il giocatore stesso che decide cosa fare e come e quando agire. È insomma protagonista assoluto della vicenda.
All'interno del castello sono abbandonati o nascosti alcuni oggetti (bara, spada, coltello, vetri rotti, statua...) e sta all'abilità del giocatore intuire quali siano gli oggetti che potranno servire in futuro per portare a termine l'impresa e quali invece sono lì per «disorientarlo», l'abilità sta nel decidere se prenderli con sé o meno e valutare i rischi della propria decisione.
Infatti non avere una spada può essere molto pericoloso se ci si imbatte in un nemico, come peraltro trasportare una statua d'oro può essere troppo faticoso e impedire il passaggio in una strettoia.
Con questi oggetti il giocatore può compiere una serie di azioni come esaminare qualcosa, leggere una scritta, abbattere un muro o scavare: azioni che vengono di volta in volta digitate sulla tastiera del VIC (ad esempio «PRENDI SPADA», «UCCIDI MOSTRO», eccetera).
Lo stesso libretto di istruzioni che accompagna il gioco suggerisce un certo numero di mosse che il programma è in grado di riconoscere e accettare, ma molte altre (le più importanti al fine di portare a termine l'impresa) devono essere trovate dal giocatore stesso.
Voodoo Castle Commodore viene considerato una «fantasy adventure» proprio perché alcune soluzioni come il recitare una formula magica, il bere una porzione, o lo sfregare un oggetto, non seguono la «logica» normale, ma una «logica» del tutto fantastica nella quale bisogna immedesimarsi completamente per poter procedere nell'esplorazione delle stanze. Ed è proprio questa particolarità che rende il gioco così avvincente per gli appassionati.
Acceso il VIC 20, inserita la cartuccia e digitato SYS 32592, cioè il lancio di una routine in linguaggio macchina, appare sullo schermo la descrizione della prima stanza.
Per facilitare la lettura Voodoo Castle Commodore si avvale dei colori previsti dal VIC 20; infatti le descrizioni degli ambienti appaiono in verde, il digitato dal giocatore (cioè quello che si vuol fare) è scritto in rosso, mentre in blu compaiono le conseguenze dell'azione compiuta.
Il gioco risulta abbastanza complesso e richiede anche ai più abili ed esperti esploratori alcune ore di gioco.
Come tutti i videogames anche Voodoo Castle Commodore può essere considerato un ottimo «baby sitter» con in più una mai trascurabile veste didattica.
Infatti avvalendosi di un vocabolario inglese molto più ampio di quello posseduto dai normali videogames, costringe il giocatore a conoscere, per poter proseguire, il significato di quello che appare sullo schermo, ma soprattutto insegna a scegliere tra una serie di sinonimi.
Facendo un esempio, se decidessi di sfondare una porta alla domanda «What shall I do?» formulata dal VIC 20 potrei rispondere «crash door», ma non è detto che il VIC 20 riconosca tale termine.
Compito aggiuntivo del giocatore diventa a questo punto quello di trovare il sinonimo accettato.
Con questo tipo di gioco è possibile dunque perfezionare anche il proprio inglese senza bisogno di noiosi esercizi.
Tenendo conto delle molte ore di gioco richieste per risolvere il game, e quindi dei numerosi «caricamenti» cui viene sottoposto il programma stesso, la Commodore ha prodotto Voodoo Castle su cartucce che risultano di rapido impiego e non così facilmente danneggiabili come i nastri delle cassette.
Su cassette è invece possibile «salvare» la parte del castello già esplorata richiamando i dati al momento di riiniziare il gioco e ritrovandosi nella stessa situazione in cui si era interrotto il gioco stesso.
Gioco di riflessione ma anche avvincente e avventuroso Voodoo Castle Commodore rappresenta quindi per tutti i possessori di VIC 20 una validissima alternativa ai videogiochi di velocità.

**Voodoo Castle Commodore è venduto a L. 41.000 + IVA**

# VIC WRITER,

VIC-20
COLOR COMPUTER
DISK
BASED
VICWRITER
commodore
COMPUTER
VICWRITER
commodore

# LA SCRITTURA ELETTRONICA

Dopo essersi conquistato una larghissima fama come ottimo videogioco e aver riscosso notevoli consensi come macchina per l'insegnamento il Commodore VIC 20, l'home computer vendutissimo nel 1983 (2.000.000 di pezzi) sta ora rivelando le sue doti di «piccolo grande computer a tutti gli effetti» dimostrando di essere in grado di occuparsi anche di problemi gestionali e di office automation.

La Commodore ha infatti recentemente presentato per questo calcolatore il «Vic Writer», un programma che lo trasforma in un piccolo ma potente word processor, cioè in una macchina per scrivere elettronica.

Proponendo al mercato italiano software applicativo anche per il VIC 20, il meno potente dei suoi computer ma certamente il più diffuso, la Commodore prosegue nel suo duplice intento di diffondere fra tutti gli italiani l'uso domestico del computer e di creare una cultura informatica.

Il «Vic Writer» Commodore, che per l'uso richiede una espansione da 8 o da 16 Kilobyte, è disponibile sia in versione su disco che in versione su nastro, consentendo in tal modo una gestione dei testi anche a chi possiede solamente una configurazione minima.

Non appena acquistato il programma è subito possibile cominciare a creare testi scritti anche di rispettabile lunghezza e memorizzarli su disco o cassetta senza bisogno di lunghe ore di addestramento. Il manuale che accompagna il programma è infatti strutturato in modo tale che anche un neofita, dopo aver letto poche pagine, può lavorare autonomamente.

Il vantaggio principale della scrittura elettronica, e quindi del Vic Writer Commodore, è rappresentato dal fatto che un qualsiasi testo viene composto e corretto sul video, e stampato solamente una volta ottenuta la stesura definitiva, risparmiando in tal modo il tempo che prima era speso nelle brutte copie, nelle correzioni o nelle ribattiture.

Oltre che stampato su carta, un testo originato tramite Vic Writer Commodore può essere memorizzato su nastro o dischetto magnetico e quindi ripreso e ristampato in qualsiasi momento.

Dotato di una stampante e del Vic Writer, il Commodore VIC 20 è quindi in grado di sostituire validamente una macchina per scrivere e di risolvere facilmente qualsiasi problema di gestione e correzione di testi, in ambiente domestico o nell'ambito di una piccola attività di affari.

**Vic Writer è venduto a L. 75.000 + IVA.**

# SIMPLICALC: CALCOLI E PREVISIONI

Pur costando meno di un normale videogioco il Commodore VIC 20 è un calcolatore a tutti gli effetti e quindi dotato del programma adatto, è in grado di far risparmiare lunghe e noiose ore di lavoro.

Ben conoscendo la potenzialità di questo suo piccolo grande computer la Commodore ha recentemente posto in vendita Simplicalc un nuovo programma che mette il VIC 20 in grado di gestire «spreadsheets» anche di discreta complessità, compito che prima era riservato solamente a macchine di prezzo ben superiore.

La «spreadsheet» o «foglio elettronico» è una applicazione nata solamente per il personal computing, che impiega un calcolatore per gestire in maniera rapida ed efficiente grosse tabelle di dati.

Nella memoria di un calcolatore, infatti, possono trovare posto facilmente centinaia e centinaia di dati, mentre le eventuali variazioni e correzioni possono essere effettuate con estrema semplicità.

Con il Simplicalc Commodore qualsiasi VIC 20, dotato di espansione a 16K e di registratore o floppy, può quindi memorizzare tabelle fino a sessanta colonna per cento righe, e effettuare sul contenuto di ogni casella le più svariate elaborazioni.

Introdotti i dati relativi alla sua attività un autotrasportatore potrà ad esempio rispondere rapidamente a domande del tipo «Quale sarebbe il mio margine di guadagno se il costo del gasolio salisse di dieci lire al litro?», oppure «In quanto tempo si ammortizzerebbe il costo di due nuovi autocarri se li facessi viaggiare per 200.000 chilometri l'anno, invece di 150.000».

I campi di applicazione di uno «spreadsheet», e quindi del Simplicalc Commodore sono comunque illimitati.

Le elaborazioni e i calcoli in sequenza possono inoltre essere eseguiti a scelta su tutte le tabelle o su parti di esse, mentre i risultati ottenuti possono entrare a far parte delle tabelle stesse e costituire il punto di partenza per ulteriori interventi.

Il Simplicalc Commodore è inoltre dotato di tutte quelle possibilità operative (memorizzazione, cancellazione, modifica, stampa su carta, eccetera) che consentono una introduzione e un successivo impiego dei dati quanto più semplici e rapidi possibili.

**Simplicalc Commodore è in vendita a L. 49.000 + IVA**

# I VINCITORI DEL CONCORSO

# GALATTICA

Il premio di questo mese va ad un Vickista, Andrea Notari di Reggio Emilia, che ci ha inviato questo GALATTICA per il Vic 20 non espanso. Si tratta di un bel gioco, abbastanza semplice ma con alcune soluzioni di tutto rispetto. Lo scopo del gioco è arrivare in fondo a un cunicolo tapezzato di alieni cercando di evitarli e soprattutto facendo ben attenzione a non toccare le pareti del cunicolo, pena la fine del gioco. I caratteri sono programmabili.

```
10 POKE36879,110:PRINT"■■■■■■■■■■ISTRUZION
I"
15 PRINT"■■■JOISTICK:■":PRINT"■ P & D=MU
OVE BAIPER"
20 PRINT"■■■FIRE=■FUOCO■"
25 PRINT"■■■          ■ATTENZIONE■"
30 PRINT"■AI A DISPOSIZIONE 2.5 MINUTI P
ER ARRIVARE A DESTINAZIONE."
35 PRINT"EVITA I SILONI SE NON VUOI PERD
ERE TEMPO PREZZIOSO."
40 PRINT"■■■ATTENDERE PREGO"
50 POKE52,28:POKE56,28:POKE45,248:POKE46
,26:CLR
60 FORI=7168TO7223:READA:POKEI,A:NEXT
70 DATA24,40,79,129,129,79,40,24
75 DATA24,20,242,129,129,242,20,24
80 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
85 DATA68,124,124,56,56,16,16,16
90 DATA16,56,124,214,254,198,254,170
95 DATA16,56,124,186,254,214,170,254
100 DATA2,138,164,73,74,52,20,8
160 FORA=7424TO7640:POKEA,PEEK(25600+A)
200 NEXT:FORA=7464TO7529:READB:POKEA,B:N
EXT
210 DATA169,128,141,19,145,169,0,133,1,1
33,2,169,127,141,34,145,162,119,236,32,1
45
230 DATA208,4,169,1,133,1,169,255,141,34
,145,162,118,236,17,145,208,4,169,22,133
,1
240 DATA162,110,236,17,145,208,4,169,1,1
33,2,162,122,236,17,145,208,4,169,22,133
,2,96
1500 POKE198,7:POKE631,76:POKE632,207:PO
KE633,13:POKE634,82:POKE635,213:POKE636,
13
```

```
2 PRINT:PRINT" PREMI STOP SUL TAPE"
5 IFPEEK(37137)<100THEN5
10 PRINT"":POKE36879,110:POKE36869,255
17 POKE36878,15:P=7866:PS=7844:AX=30720:
SO=36877:S=8146:X=3:J=7888:D=0:POKE36879
,110
18 SC=0:PU=0:I=0:Y=0:K=1:M2=38488:D1=371
51
20 PRINT" DIFFICOLTA'A"
22 PRINT"A1 : SPAZIO 2":PRINT"
A2 : SPAZIO 3"
25 PRINT"A3 : SPAZIO 4":PRINT"A
4 : SPAZIQ 5":PRINT"A5 : GALASSIA"
27 PRINT"A6 : GALASSIA 0"
31 SYS7464:IFPEEK(2)=22THENM2=M2-44:K=K-
1
32 IFPEEK(1)=22THENM2=M2+44:K=K+1
33 IFM2<38488ORM2>38730THENM2=38488:K=1
36 POKEM2,1
38 IFPEEK(37137)<100THEN40
39 GOTO22
40 IFK=1THENB$="SPAZIO2"
41 IFK=2THENB$="SPAZIO3"
42 IFK=3THENB$="SPAZIO4"
43 IFK=4THENB$="SPAZIO5"
44 IFK=5THENB$="GALASSIA"
45 IFK=6THENB$="GALASSIA0"
46 N=(K+1)/10
50 PRINT"GALATTICAA":PRINT"
";B$:D=0:K=5-K
55 FORT4=0TO5000:NEXT
65 FORT=0TO40:PRINTTAB(X)"BBBBB";TAB(X+1
0)"BBBBB":POKEP,3:POKEPS,32:NEXT:TI$="00
0000"
70 F%=100*RND(1):IFF%>50THEN500
75 IFF%<50THEN550
80 IFRND(1)>NTHEN90
85 POKE8149+X,4:POKE8172+X,4:POKE8172+X+
AX,5
90 PRINTTAB(X)"BBBBB";TAB(X+10)"BBBBB"
95 E=E+1:IFE=25THENPOKES+X,2:POKES+X+1,2
:POKES+X+2,2:POKES+4+X,2:POKES+5+X,2:E=0
100 I=I+1:Y=Y+1:IFY=25THENPOKE36879,8
105 IFY=695THENPOKE36879,110:Y=0
110 IFI=740THENPRINT"END":PRI
NT"PUNTI:"PU;"SCONT:"SC:I=0:GOTO800
115 IFTI$>"000235"THENPRINT"TEMPO
SCADUTO":PRINT"PUNTI:"PU;"SCONT:"SC:
GOTO800
150 SYS7464:DD=PEEK(1):D2=PEEK(2):P2=PEE
K(D1):FB=-((P2AND32)=0)
155 IFDD>0THENGOSUB400:D=D+1:GOTO450
160 IFD2>0THENGOSUB400:D=D-1:GOTO450
165 IFFB=0THEN180
166 FORU=0TO6:POKESO,U+212:POKEJ+D,32:J=
J+22:IFPEEK(J+D)>4THENPU=PU+5
167 IFPEEK(J+D)=2THEN180
168 POKEJ+D,174:NEXT:POKESO,0:POKEJ+D,32
:J=7888
180 IFPEEK(P+D)<>32THEN600
183 J=7888:POKESO,135:POKEP+D,3:POKEPS+D
,32:FORR=0TOK:NEXT
185 GOTO70
400 POKEP+D,32:POKEPS+D,32:RETURN
450 IFPEEK(P+D)<>32THEN600
455 POKEP+D,3:POKEPS+D,32:GOTO180
500 X=X-1:IFX=0THENX=X+2
510 GOTO80
550 X=X+1:IFX=6THENX=X-2
560 GOTO80
600 IFPEEK(P+D)=4THENFORW=0TO40:POKESO,2
20:POKEP-22+D,6:NEXT:POKESO,0:PU=PU-5:SC
=SC+1
620 IFPEEK(P+D)=5THENFORW=0TO40:POKESO,2
20:POKEP-22+D,6:NEXT:POKESO,0:PU=PU-5:SC
=SC+1
630 IFPEEK(P+D)=2THENPOKEP-22+D,6:POKEP-
22+D+AX,2:PRINT"COLLISIONE":GOTO9
00
650 GOTO183
800 POKE36879,110:POKESO,0:P1=PEEK(D1):F
B=-((P1AND32)=0):IFFB=0THEN800
810 POKE37154,255:GOTO17
900 POKESO,220:FORL=15TO0STEP-1:POKE3687
8,L:FORM=1TO300:NEXT:NEXT
910 POKESO,0:POKE36878,0:GOTO800
```

# DURE FATICHE

Questo gioco nasce per lo Spectrum 48K ed è un'interessante variazione di giochi simili. Lo scopo del gioco è evitare che il concorrente ed il computer riescano a formare una linea continua. Se la linea non è completa si vince, in caso contrario è il computer a trionfare.

```
  10 POKE 23659,2: CLEAR 32767:
BORDER 0: PAPER 7: INK 0: BRIGHT
 1: CLS : GO SUB 1000
  20 LET cs=0: LET ys=0
  30 DIM a(9): LET p=INT (RND*6)
+1
  50 FOR i=2 TO 20: BEEP .03,300
/(i+5): PRINT PAPER p;AT i,0;"
     ";AT i,25;"        ": NEXT i
  60 PRINT PAPER p;AT 1,0;"
                          ";AT
20,0;"
     "
  70 PLOT 104,160: DRAW 0,-144:
PLOT 152,160: DRAW 0,-144: PLOT
56,112: DRAW 144,0: PLOT 56,64:
DRAW 144,0
  80 PRINT OVER 1;AT 2,7;"7
8      9";AT 8,7;"4      5      6";
AT 14,7;"1      2      3"
  90 LET r=INT (RND*2): IF r=0 T
```

```
HEN GO TO 340
 100 PRINT AT 0,0;"YOU ARE X's:-
          "; FLASH 1;"YOU START"
: GO TO 170
 110 GO SUB 470
 120 FOR i=1 TO 9
 130 IF a(i)=0 THEN GO TO 160
 140 NEXT i
 150 GO TO 840
 160 PRINT AT 0,13;"          ";
 FLASH 1;"YOUR MOVE"
 170 PRINT AT 21,0;"PRESS No. OF
 SQUARE YOU REQUIRE ": PAUSE 0
 180 IF INKEY$="1" AND a(1)=0 TH
EN PLOT 96,56: DRAW -32,-32: PLO
T 64,56: DRAW 32,-32: BEEP .05,1
0: LET a(1)=1: GO TO 290
 190 IF INKEY$="2" AND a(2)=0 TH
EN PLOT 144,56: DRAW -32,-32: PL
OT 112,56: DRAW 32,-32: BEEP .05
,10: LET a(2)=1: GO TO 290
 200 IF INKEY$="3" AND a(3)=0 TH
EN PLOT 192,56: DRAW -32,-32: PL
OT 160,56: DRAW 32,-32: BEEP .05
,10: LET a(3)=1: GO TO 290
 210 IF INKEY$="4" AND a(4)=0 TH
EN PLOT 96,104: DRAW -32,-32: PL
OT 64,104: DRAW 32,-32: BEEP .05
,10: LET a(4)=1: GO TO 290
 220 IF INKEY$="5" AND a(5)=0 TH
EN PLOT 144,104: DRAW -32,-32: P
LOT 112,104: DRAW 32,-32: BEEP .
05,10: LET a(5)=1: GO TO 290
 230 IF INKEY$="6" AND a(6)=0 TH
EN PLOT 192,104: DRAW -32,-32: P
LOT 160,104: DRAW 32,-32: BEEP .
05,10: LET a(6)=1: GO TO 290
 240 IF INKEY$="7" AND a(7)=0 TH
EN PLOT 96,152: DRAW -32,-32: PL
OT 64,152: DRAW 32,-32: BEEP .05
,10: LET a(7)=1: GO TO 290
 250 IF INKEY$="8" AND a(8)=0 TH
EN PLOT 144,152: DRAW -32,-32: P
LOT 112,152: DRAW 32,-32: BEEP .
05,10: LET a(8)=1: GO TO 290
 260 IF INKEY$="9" AND a(9)=0 TH
EN PLOT 192,152: DRAW -32,-32: P
LOT 160,152: DRAW 32,-32: BEEP .
05,10: LET a(9)=1: GO TO 290
 270 FOR f=1 TO 10: BEEP .05,20:
 BEEP .05,0: NEXT f
 280 GO TO 160
 290 GO SUB 470
 300 FOR i=1 TO 9
 310 IF a(i)=0 THEN GO TO 350
 320 NEXT i
 330 GO TO 840
 340 PRINT AT 0,0;"YOU ARE X's:-
"; FLASH 1;"THE COMPUTER STARTS"
; FLASH 0: PAUSE 150: GO TO 360
 350 PRINT AT 21,0; FLASH 1;"REM
EMBER"; FLASH 0;"   A COMPLETE L
INE LOSES": PRINT AT 0,13;"
"; FLASH 1;"COMPUTERS MOVE": PAU
SE 100
 360 LET s=INT (RND*9)+1
 370 IF s=1 AND a(1)=0 THEN CIRC
LE 80,40,16: BEEP .05,5: LET a(1
)=2: GO TO 110
 380 IF s=2 AND a(2)=0 THEN CIRC
LE 128,40,16: BEEP .05,5: LET a(
2)=2: GO TO 110
 390 IF s=3 AND a(3)=0 THEN CIRC
LE 176,40,16: BEEP .05,5: LET a(
3)=2: GO TO 110
 400 IF s=4 AND a(4)=0 THEN CIRC
LE 80,88,16: BEEP .05,5: LET a(4
)=2: GO TO 110
 410 IF s=5 AND a(5)=0 THEN CIRC
LE 128,136,16: BEEP .05,5: LET a
(8)=2: GO TO 110
 450 IF s=9 AND a(9)=0 THEN CIRC
LE 176,136,16: BEEP .05,5: LET a
(9)=2: GO TO 110
 460 GO TO 360
 470 IF a(7)=a(8) AND a(7)=a(9)
AND a(7)<>0 THEN PLOT 56,136: DR
AW 144,0: PAUSE 15: GO TO 490
 480 GO TO 510
 490 IF a(7)=1 THEN GO TO 800
 500 IF a(7)=2 THEN GO TO 820
 510 IF a(4)=a(5) AND a(4)=a(6)
AND a(4)<>0 THEN PLOT 56,88: DRA
W 144,0: PAUSE 15: GO TO 530
 520 GO TO 550
 530 IF a(4)=1 THEN GO TO 800
 540 IF a(4)=2 THEN GO TO 820
 550 IF a(1)=a(2) AND a(1)=a(3)
AND a(1)<>0 THEN PLOT 56,40: DRA
W 144,0: PAUSE 15: GO TO 570
```

```
 560 GO TO 590
 570 IF a(1)=1 THEN GO TO 800
 580 IF a(1)=2 THEN GO TO 820
 590 IF a(1)=a(4) AND a(1)=a(7)
AND a(1)<>0 THEN PLOT 80,160: DR
AW 0,-144: PAUSE 15: GO TO 610
 600 GO TO 630
 610 IF a(1)=1 THEN GO TO 800
 620 IF a(1)=2 THEN GO TO 820
 630 IF a(2)=a(5) AND a(2)=a(8)
AND a(2)<>0 THEN PLOT 128,160: D
RAW 0,-144: PAUSE 15: GO TO 650
 640 GO TO 670
 650 IF a(2)=1 THEN GO TO 800
 660 IF a(2)=2 THEN GO TO 820
 670 IF a(3)=a(6) AND a(3)=a(9)
AND a(3)<>0 THEN PLOT 176,160: D
RAW 0,-144: PAUSE 15: GO TO 690
 680 GO TO 710
 690 IF a(3)=1 THEN GO TO 800
 700 IF a(3)=2 THEN GO TO 820
 710 IF a(3)=a(5) AND a(3)=a(7)
AND a(3)<>0 THEN PLOT 60,156: DR
AW 136,-136: PAUSE 15: GO TO 730
 720 GO TO 750
 730 IF a(3)=1 THEN GO TO 800
 740 IF a(3)=2 THEN GO TO 820
 750 IF a(1)=a(5) AND a(1)=a(9)
AND a(1)<>0 THEN PLOT 196,156: D
RAW -136,-136: PAUSE 15: GO TO 7
70
 760 GO TO 790
 770 IF a(1)=1 THEN GO TO 800
 780 IF a(1)=2 THEN GO TO 820
 790 RETURN
 800 PRINT AT 21,0;"  A LINE OF
'X's:-  "; FLASH 1;"YOU LOSE"; F
LASH 0;"    ": BEEP 1,-10: LET c
s=cs+1: GO TO 870
 810 BEEP 1,-10: LET cs=cs+1: GO
 TO 870
 820 PRINT AT 21,0;"  A LINE OF
'O's:-  "; FLASH 1;"YOU LOSE"; F
LASH 0;"    "
 830 BEEP 1,-10: LET cs=cs+1: GO
 TO 870
 840 PRINT AT 21,0;" CONGRATULAT
IONS:-   "; FLASH 1;"YOU WIN"; F
LASH 0;"    "
 850 FOR i=1 TO 24: BEEP .03,i*2
: NEXT i
 860 LET ys=ys+1: GO TO 870
 870 IF cs=5 THEN PRINT AT 0,0;
FLASH 1;" HARD-LINES! THE COMPUT
ER WINS  ": BEEP 1,10: BEEP 1,5:
 BEEP 1,0: BEEP 2,-10: LET cs=0:
 LET ys=0: GO TO 970
 880 IF ys=5 THEN PRINT AT 0,0;
FLASH 1;"  YOU HAVE BEATEN THE C
OMPUTER! ": GO TO 900
 890 GO TO 950
 900 FOR a=1 TO 4
 910 FOR i=0 TO 20 STEP 3: BEEP
.05,i: NEXT i
 920 NEXT a
 930 FOR b=1 TO 25 STEP 1: BEEP
.05,b: NEXT b
 940 LET cs=0: LET ys=0: GO TO 9
70
 950 PRINT AT 0,0;" COMPUTER SCO
RE:";cs;TAB 19;"YOUR SCORE:";ys;
TAB 31;" "
 960 PAUSE 10: POKE 23659,1: PRI
NT AT 22,0;"PRESS ANY KEY TO CON
TINUE GAME  ": PAUSE 0: POKE 236
59,2: CLS : GO TO 30
 970 PAUSE 100: POKE 23659,1: PR
INT AT 22,0;"DO YOU WANT TO PLAY
 AGAIN: (Y/N)": PAUSE 0: POKE 23
659,2
 980 IF INKEY$<>"n" THEN CLS : G
O TO 30
 990 STOP
1000 PRINT AT 1,11; PAPER 2; INK
 6;""""HARD-LINES"""
1010 PRINT '''' The object of the
 game is to    fill all nine squ
ares without   completing a line
 of either     O's or X's."
1020 PRINT '''' Each time you win
 a round you   score 1 point. To
 win the game  you must reach 5
points before  the computer."
1030 PRINT '''' You print the X's
 and the start is decided at ran
dom."
1040 PRINT AT 21,0; FLASH 1;"PRE
SS"; FLASH 0;" ANY KEY TO START
THE GAME": PAUSE 0: CLS : RETURN
```

# PAZZI SCATENATI POSSESSORI DELLO SPECTRUM E DEL VIC 20

SE VOLETE SAPERE
QUALCOSA DI PIÙ SUL
CBM 64 e SULLO SPECTRUM 48K
CORRETE ALL'EDICOLA:

È ARRIVATO

DEDICATO A QUESTI DUE SUPERCOMPUTER

NON POTETE PERDERLO
32 PAGINE 32 DEDICATE
AI GIOCHI, ALLE UTILITY, AI CONSIGLI
NELL'UNICA RIVISTA A 32 PAGINE
CHE GIRA ANCHE SUI COMPUTER

MENSILE - ANNO 1 - N. 4

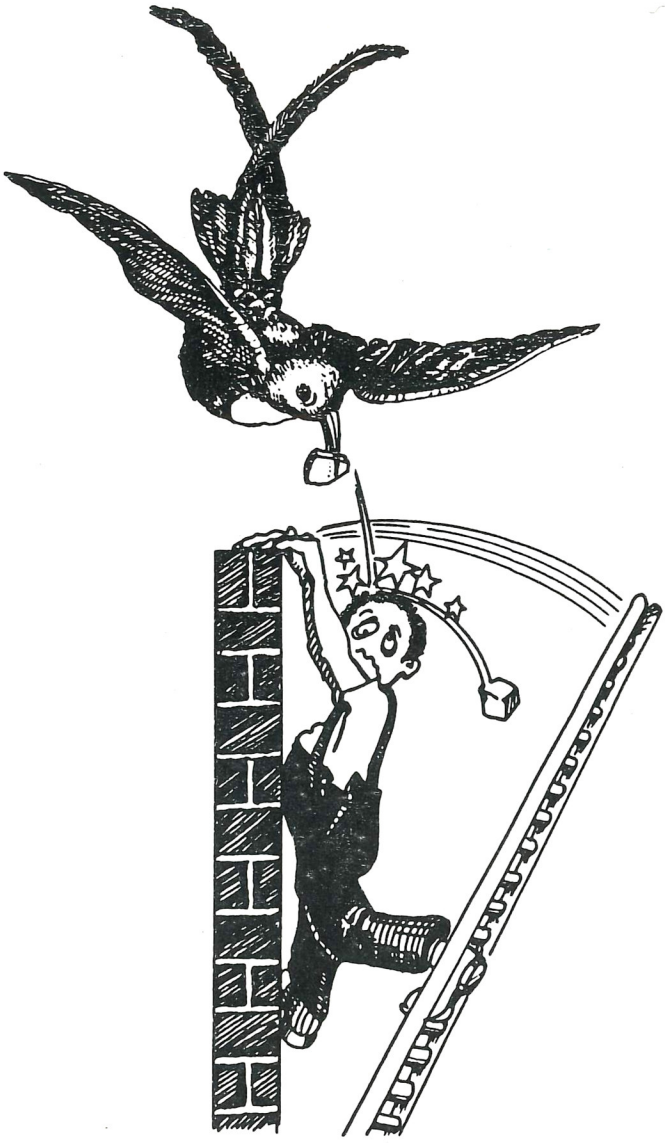
# SPECIAL PROGRAM

32 PAGINE A COLORI

L'UNICA RIVISTA CHE "GIRA" SUL COMMODORE CBM64

E SULLO SPECTRUM 48K ESPANSO

UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI



# IL MURATORE

Sei un simpatico muratore alle prese con un muro di mattoni che non è ancora completato. Un uccello vola sopra il muro e si mostra dispettoso spezzando il muro e facendo cadere i mattoni. Devi cercare di riparare il muro salendo verso la parte alta dello schermo e mettendo i mattoni al loro posto. Con uno Spectrum 16K un punteggio superiore ai 1000 punti è già da campioni.

```
  1 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : GO SUB 1000
  2 DATA 153,153,255,24,24,126,
66,195,152,152,255,27,27,120,132
,4,129,129,255,129,129,129,255,1
29,251,251,251,0,191,191,191,0
  3 DATA 0,14,53,110,138,0,0,0,
0,0,128,192,32,0,0,0,128,110,53,
14,10,0,0,0,32,192,128,0,0,0,0,0
  4 LET s=16
  5 FOR n=144 TO 151: FOR f=0 T
O 7: READ a: POKE USR CHR$ n+f,a
: NEXT f: NEXT n
  6 LET m$=" A "
  7 LET y=INT (RND*20+5): LET x
=20: LET a=15: LET b=INT (RND*20
+5): LET h=2: LET sc=0
  8 LET b$=" EF "
  9 LET l=0
 10 PRINT AT 19,1; INK 2;"DDDDD
DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD";AT 18
,1; INK 3;"DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
DDDDDDDDDD"
 15 FOR n=1 TO h: PRINT AT 20-n
,30;"C": NEXT n: PRINT AT 20-n,3
0;"D"
 17 LET h=h+1
 18 IF h=18 THEN FOR n=21 TO 0
STEP -1: PRINT AT n,30;" ": NEXT
 n: LET h=2: LET x=20: GO TO 15
 20 PRINT AT x,y-1;m$
 30 PRINT AT a,b-1; INK 6;b$
 31 IF RND>.95 THEN LET l=1
 35 IF INKEY$="0" THEN GO TO 11
0
 40 LET y=y+(INKEY$="8" AND y<3
0 AND x>=20)-(INKEY$="5" AND y>1
 AND x>=20)
 45 IF l=1 THEN GO SUB 200
 50 IF INKEY$="7" AND y=30 AND
x>=20-h+1 THEN LET x=x-1: PRINT
AT x,y;"A";AT x+1,y;"C"
 55 IF INKEY$="6" AND x<20 THEN
 LET x=x+1: PRINT AT x,y;"A";AT
x-1,y;"C"
 60 LET b=b+(RND>.5 AND b<28)-(
RND<.5 AND b>2)
 70 IF x=20-h+1 THEN LET m$=" B
 ": PRINT AT x-1,y;" "
 80 LET sc=sc+1
 85 LET b$=" EF "
 90 IF sc/2<>INT (sc/2) THEN LE
T b$=" GH "
 99 IF l=1 THEN LET s=s+1: LET
l=0
100 GO TO 20
110 IF m$<>" B " THEN GO TO 20
111 LET m$=" A "
112 LET sc=sc+5
115 FOR n=19 TO a+1 STEP -1
120 IF SCREEN$ (n,y)=" " THEN P
RINT AT n,y; INK 5;"D": BEEP .01
,20: GO TO 15
121 IF SCREEN$ (n,y)=" " THEN G
O TO 15
130 NEXT n
140 GO TO 15
200 IF SCREEN$ (s,b)<>" " THEN
PRINT AT s,b;"*": BEEP .01,s: PR
INT AT s,b;" ": LET sc=sc-5: LET
 s=16: RETURN
205 PRINT AT s,b;"*": BEEP .01,
s: PRINT AT s,b;" "
210 LET s=s+1
211 IF s=21 THEN GO TO 250
220 GO TO 200
250 PRINT AT 10,11; FLASH 1;"BA
D LUCK!": BEEP 1,-10
260 PRINT AT 12,11; INVERSE 1;"
SCORE="; FLASH 1;sc
300 FOR n=1 TO 400: NEXT n
400 CLS
500 RUN
1000 PRINT AT 5,9; FLASH 1;"BRIC
K-A-BRACK"
1100 PRINT AT 7,3;"POINTS:"
1200 PRINT AT 9,10;"BRICK=5 poin
ts"
1300 PRINT AT 11,0;"EVERY BRICK
DEMOLISHED=-5 points"
1400 PRINT '"   EVERY SECOND LA
STED=1 point"
1450 PRINT '"USE CURSOR KEYS TO
 MOVE(5,6,7,8)"
1460 PRINT '"   USE ""0"" TO RE
PLACE A BRICK."
1500 INPUT "PRESS ENTER TO PLAY.
",o$
1600 CLS : RETURN
9999 SAVE "brick" LINE 1
```

# LE NOSTRE CLASSIFICHE

| | | |
|---|---|---|
| 1 | **MUSGY** | Siamo al centro di un cartone animato. Non ci meraviglieremmo se questo gioco l'avesse disegnato il vecchio Walt Disney in persona. Nella New York anni Venti il gangsterismo è il padrone della città: bulli e pupe si dividono il possesso della città a suon di mitra. |
| 2 | **MATCH POINT** | Finalmente possiamo giocare a tennis con il nostro hobby computer. Sinora soltanto le consolle «da grandi» ce lo avevano permesso. Ora il favoloso tennis di Wimbledon è arrivato e possiamo divertirci con smash e pallonetti anche in casa, davanti al nostro televisore. |
| 3 | **SABRE WOLF** | Il gioco a prima vista può sembrare abbastanza simile a Atic Atac. Qui però l'ambientazione è tutta amazzonica. In una giungla spietata serpenti e rinoceronti, altre bestie terribili e indomite mettono a dura prova la nostra resistenza e soprattutto il nostro grande coraggio. |
| 4 | **FRED** | È il nome di un simpaticissimo archeologo che è capitato in un labirinto-cripta. La tomba del Faraone può essere anche la sua: il tesoro è protetto dalle mummie. I caratteri sono giganti come i problemi di Fred che si arrampica e spara per sopravvivere. |
| 5 | **ALCHEMIST** | Il nostro eroe è di quelli bravi. Lo aiuta una grafica superba a destreggiarsi tra mille pericoli e insidie. Ma se il mago ha la forza di volontà e il dito veloce può farcela a recuperare le varie pergamene nelle diverse stanze. |
| 6 | **DRAGONS BANE** | È un'avventura mitica in tre dimensioni: siamo nel profondo delle segrete del castello di Earthstone dove draghi, vampiri, sfingi, zombi, scheletri e terribili grifoni ci vogliono impedire di salvare l'amata principessa. |
| 7 | **ANDROID TWO** | L'umanoide di Android One si è sviluppato ulteriormente. Qui deve affrontare non più una centrale nucleare ma un labirinto enorme che cerca di tenerlo dentro a vita. Bellissima la grafica e avvincente il gioco. |
| 8 | **PI BALLED** | Un mite omino è su una specie di piramide. Deve saltare per colorare i vari schemi: ci sono due tipi di mostriciattoli. Quelli cattivi da schiacciare e quelli buoni che lo aiutano. Occhio a saltare sull'ascensore. |

# LA CLASSIFICA DI YOUR COMPUTER

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | PSYTRON | ULTIMATE | SPECTRUM |
| 2 | ATIC ATAC | ULTIMATE | SPECTRUM |
| 3 | BOOGABOO | QUICKSILVA | CBM 64 |
| 4 | CAVERNS KHAFKA | CENTRE SOFT | ATARI |

# LE MIGLIORI "UTILITY"

| | | |
|---|---|---|
| 1 | **VU CALC** | Un foglio elettronico suddiviso in numerose righe e colonne. Il video è una finestra su cui si può memorizzare ciò che si vuole. Molto utile per qualsiasi tipi di applicazione che può essere ricondotto a tabella. |
| 2 | **VU FILE** | Con questo programma si può creare una struttura di files, cioè il record con la denominazione dei campi e dimensioni di ciascun campo. Si può aggiungere, modificare e cancellare tutto ciò che si vuole. |
| 3 | **MELBOURNE DRAW** | Grafici colorati e figure sullo schermo. I grafici computerizzati creano ogni illusione o figura che la nostra fantasia ci mette in condizione di pensare. Centinaia di applicazioni tecniche e planimetrie. |
| 4 | **ZEUS ASSEMBLER** | Si tratta di un fantastico assembler monitor che ha caratteristiche eccezionali. È una proposta per i veri intenditori di programmi che vogliono e sanno lavorare sull'assembler Z80. Possibilità enormi per i più bravi. |

# VENDO COMPRO CERCO TROVO

**In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Koristka, 8 - 20154 Milano.**

● Vendo utility e videogiochi in Basic e L.M. per Vic 20. Dispongo dei migliori giochi (funrace, breackout, calcio, ecc.) cassetta 15 programmi lire 10.000. Cassetta 30 lire 20.000 vendo inoltre cartuccie a L. 24.000. Solo se veramente interessati scrivere a:
Visani Alberto – C.so Garibaldi 68, - 48018 Faenza (Ra) - Tel. 0546/26462-28052

● Cerco: tastiera FDS della Fuller in ottimo stato a un prezzo modico o se qualcuno sa dove trovarla anche nuova. Inoltre vendo programmi per Spectrum 16K e 48K oppure scambio con altri programmi. Vendo anche dei programmi per Commodore e CBM 64, e, VIC 20, oppure scambio con programmi per Spectrum. Vendo libro ALLA SCOPERTA ZX Spectrum +Libro dei MICRODRIVE, e INTERFACCIA 1, +Cassetta Horizon, in Italiano a, L. 30.000 valore commerciale L. 30.000 circa.
Vendo anche Videogioco Leonardo GIG o HAIMEX nuovo a L. 160.000, e 5 cassette intercambiabili per sudetto gioco a L. 30.000 cadauna. Vendo antifurto per auto a tastiera digitale (senza sirena) adattabile a qualsiasi antifurto ha ben 700.000 combinazioni a L. 40000 valore reale è di L. 160.000. Telefonare ore serali al:
011/6273563 - Valter Michelino - TO.

● Vendo/Scambio programmi per CBM 64 su nastrol. Per informazioni rivolgersi a Sassi Marco - Via XXV Aprile n. 26 - 42042 Fabbrico (RE). Oppure telefonare ora dei pasti (13-14) (19-21) escluso festivi:
Tel. 0522/665206 chiedere di Marco
Tel. 0522/665319 chiedere di Giorgio

● Vendo per VIC-20 cartuccia Donkey Kong Atarisoft prezzo L. 50.000! anziché 90.000.
Alberto Magro - Via Spaltri, 51 - Mestre - VE 30170

● Ho a disposizione 950 programmi di utilizzo, e di giochi. Chiunque fosse interessato telefonare o scrivere a:
Via Italia 85 - Ladispoli Roma C.A.P. 00055 - Tel. 06/9911124 dalle ore 14,00 alle ore 16,30.

● Affarone! Vendesi programmi per Spectrum e C 64 a prezzi assurdi, tra i più famosi a scelta!.
Pierpaolo Duranti - Via S. Spaventa 31 - 65100 Pescara.

● Cerco stampante per Vic 20 ed memoria di 80 16 Kram. Per chi avesse o la stampante o la memoria o ancor meglio tutte e due, mi scriva. Allegare il francobollo. Massima serietà prometto di rispondere a tutti.
Stefano Ferreri - C. Grosseto 259 - Torino.

● Vendo cassetta per Vic 20 con i seguenti giochi: rescue, blitz night, folletto, bowling, superslither, slalom, o la borsa o la vita, attento ai piedi, tiro al bersaglio, la chiave, golf, vic nim, asteroidi. La vendo in blocco a L. 15.000 non trattabili.
Per informazioni telefonare dopo le ore 19.00 al seguente numero:
Tel. 011/211400.

● Cerco espansione di memoria per Commodore Vic 20 da 8 K RAM da cambiare con 2 cartucce gioco (Alien e Slot).
Massimiliano Agnelli - P.zza Mercato, 27 - Domodossola - Tel. 0324/43280

● Vendo 150 programmi per Vic 20 (senza espansioni) di utilità e giochi (moltissimi in L.M.) al prezzo di 1.500-3.000, oppure tutti in blocco al fantastico prezzo di L. 80.000 trattabili (cassetta compresa). Scrivere o telefonare ore pasti per la lista dei giochi. Scrivere inviando il francobollo per la risposta. Inoltre cerco espansione di memoria da 3 K-8 K-16 K.
Massimiliano Geneletti - Via XX Settembre, 12 - 24100 Bergamo - Tel. 035/212381.

● Cassetta giochi per Spectrum: 7 games, 1 utility. Prezzo L. 9.000 (scrivere per accordi).
Michele Ido - Via Lecce, 211 - San Pietro Vernotico (Brindisi) - Tel. 0831/651482.

● Vendo 5 programmi su cassetta per Vic 20 a L. 15.000 + un omaggio oppure liste di giochi da L. 1.000. Chiedere la lista dei giochi spendendo L. 1.000 a:
Michele Santoro - V.le Sarca, 363 - Milano - 6438535

● Vendo e cerco programmi per Vic 20. Mi interessano i giochi in L.M. espansi a 8/16 K e quelli tratti da cartuccia. Scrivere a:
Gaetano Stornante - Via Epicarmo, 84 - 96011 Augusta (SR) Tel. 0931/974902

● Cerco listati per Vic 20 di: super pacman, pacman, crazy kong, Jungle king, burger time o hamburger, junior king.
Raffaello Matteucci - Via Goito, 61 - Livorno - Tel. 0586/805416

● Vendo una serie di video-games per Vic 20 in espanso o scambio con altri programmi o cassette. Tratto con massima serietà.
Cristiano Proto - Via 123ª Fanteria, 35 - Chieti (CH)

● Vendo cassetta gioco com-

puter Vic 20. Nome: Penny Slot a lire 15.000. Oppure far cambio con un'altra allo stesso livello.
Francesca Ferrando - Corso Monte Grappa, 33 - Genova - Tel. 010/895914

- Vendo a prezzi stracciatissimi, mai visti programmi per Vic 20. Risposta assicurata a tutti. Richiedere ampie liste a:

Agostino Nicotera - Via Grand'Eyvia 14, 11100 Aosta - Tel. 0165/552947

- Vendo Vic 20 + relativi cavetti + manuale istruzione italiano + cartuccia «rally notturno» + cartuccia a espansione da 3-8-16 K + 10 cassette con giochi e programmi utility vari. L. 420.000 non trattabili. Solo interessati.

Norberto Pannacci - Via Turati, 9/10 - 17100 Savona - Tel. 019/26670

- Compro espansione di memoria per Commodore Vic 20 da 8 K RAM.

Emilio Lopez - Via Metella, 6 - Ventimiglia (IM) - Tel. 0184/34015

- Vendo Video-Pac» G-7200-Philips con monitor incorporato. Nuovissimo (2 mesi di vita) con 5 cassette in regalo. Telefonare dalle 10 alle 11 e dalle 14 alle 17 e dalle 21 alle 22,35.

Mario - Via Nazionale, 52 - Vadue di Carolei (CS) - Tel. 624005

- Vendo Vic 20 + registratore + espansione 16 K + 3 cartucce + joystick + 2 manuali + 2 cassette della Epyx e altri programmi a sole lire 390.000 o cambio con ZX Spectrum 48 K.

Barbara Allegretti - Galleria Del Corso, 7 - 05100 Terni (TR) - Tel. 0744/406155

- Cerco espansione di memoria per Vic 20, da 8 K, 16 K, oppure 32 K.

Alberto Mimmi - Via Buozzi, 20 - 40067 Rastignano (BO) Tel. 051/744282 ore pasti.

- Siamo 2 ragazzi che possiedono il Vic-20 e lo Spectrum. Vendiamo e cambiamo giochi per i nostri computers. Inoltre cerchiamo programma per duplicare i giochi del Vic-20.

Luca Maccechini - V.le Virgilio, 27 - Gorizia - Tel. 0481/89110

- Vendo Adventure-Land L. 30.000. Matematics 1 e 2 a metà prezzo L. 25.000. Trashman L. 25.000 per chi ne prende 3 sconto L. 10.000 Serpentine L. 30.000 Visible Solar Sistem L. 20.000.

Martina Greco - Via Delle Salere, 65 - Livorno - Tel. 0586/25302 (ore pasti).

- Offro al prezzo stracciato di L. 1.800 cad. cassette magnetiche con programmi per Vic 20 di: giochi, grafica, musica, organizzazione/programmazione, scuola, hobby. Includere francobolli per spese post. per il catalogo.

Alessandro Scirè - Via 3 Denti, 47 - 10060 Cantalupia (TO) - Tel. 0121/53710 (20-21)

**Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano**

(cancellare i settori che non interessano)

**VENDO** **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

.....

.....

.....

.....

**Nome**.....**Indirizzo**.....

**Città**.....**Telefono**.....

# LA POSTA DEI LETTORI

## Computermania e nuovo club

Innanzitutto complimenti per la V/s splendida rivista che è, senza possibilità di smentite, la migliore in assoluto tra quelle del settore. Lo posso dire a ragion veduta, in quanto fino ad oggi ho acquistato tutte le riviste del genere che uscivano, oggi compero solo «PROGRAM».
Ma veniamo al punto! Sul numero 4 della rivista, a pag. 3, sotto al titolo «Arrivano i nostri», voi ci comunicate che questo numero avrà oltre ai soliti «1O giochi 1O» anche il gioco premiato CRYSTAL HELL. Orbene, dopo ore ed ore di ricerca frenetica e ossessiva mi arrendo e vi imploro «HELPME», dove si trova questo benedetto gioco? Dimenticavo di dirvi che naturalmente ho il VIC 20, ma questo era sottinteso e comunque lo avreste capito dall'inserzione che allego alla presente con la preghiera di pubblicazione.
La ragione principale però per la quale vi scrivo, è la seguente. Avendo costituito già da qualche mese un Club insieme ad un amico possessore del CBM 64 e desiderando ampliare il numero dei soci per i due settori desidereremmo vedere pubblicato un annuncio in questo senso.
Il nome del club è: Commodore Club «Computermania» e riguarda il VIC 20, di cui è presidente il sottoscritto ed il CBM 64 di cui è presidente l'amico Bacci Claudio.
Lo scopo del club è lo scambio dei programmi tra i soci e la possibilità di acquisto di programmi particolarmente costosi per dividersene le spese e goderne i benefici. Abbiamo inoltre contattato dei negozi del settore che praticherebbero sconti particolari per l'acquisto di software e hardware ai soci. I soci avranno inoltre la possibilità di godere dell'assistenza e dei consigli dei soci più esperti per ogni problema che dovessero incontrare. E tutto questo solo per dare un'idea di ciò che abbiamo intenzione di fare, con il v/s aiuto, pubblicando l'annuncio, potremo decollare. Il nostro indirizzo è: Casella Postale 69 - 57100 Livorno - Tel. 0586-852551/859963.
Ringranziandovi anticipatamente per tutto quello che vorrete fare per noi, cordialmente vi saluto.

**Giuseppe Biancotti - (Livorno)**

---

*Amico livornese, se tu leggessi con più attenzione la nostra rivista scopriresti che nella cassetta viene anche inserito (sovente, non sempre) il primo gioco premiato mentre ai premi minori, quando ci sono è lasciato il listato. Questo per Vic o Spectrum. Ovviamente tale gioco appare su un lato solo della cassetta, quello del computer usato. Applaudiamo al tuo club e lanciamo qui un invito: perché non ci scrivono gli amici di Program che intendono dedicare un club anche alla nostra rivista. Per loro abbiamo in mente una sorpresa.*

# STREPITOSO!

E' IN EDICOLA IL N°1

# PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI AFFASCINANTI GIOCHI PER IL VOSTRO

# VIC 20 E SPECTRUM 48 K.

DA NON PERDERE!

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N.7 DI

# PROGRAM

CON ALTRI
10 NUOVISSIMI
VIDEOGIOCHI CHE
GIRANO SUL "VIC 20"
E SULLO "SPECTRUM"

ASSOLUTAMENTE
DA NON
PERDERE!!